

Л. Ф. ЄЖОВА, канд. екон. наук, доц. кафедри інформаційного менеджменту КНЕУ

ДІЛОВА ГРА: ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ ЗНАНЬ, УМІНЬ, НАВИЧОК

Розробка та застосування різних видів контролю якості знань дозволяє оцінити ефективність використовуваних технологій викладання дисципліни, способів засвоєння знань з відповідної наукової галузі та засобів їх закріплення.

Ураховуючи, що студенти можуть скористатись навчальними посібниками або текстами лекцій, розміщеними на сервері університету, немає потреби «читати» лекції у старому розумінні. До того ж, сучасна динаміка розвитку науки зобов'язує викладача постійно оновлювати зміст лекцій, інакше рівень розвитку наукової галузі й відповідної дисципліни значно різнитимуться.

Якщо навчальним планом передбачена курсова робота, то студентові надається перелік тем, кожна з яких висвітлює певне коло питань у межах дисципліни. Що загальніше сформульована тема, то ближче вона до теорії, то більше можливість у студента скористатись готовими курсовими роботами або рефератами, які без проблем можна знайти в Internet або телефонуючи за оголошенням. Щоб запобігти цьому, необхідно ретельно відпрацьовувати тематику курсових робіт, постійно оновлювати її, пов'язувати з тематикою дипломних робіт, щоб вона спонукала студента до самостійної праці і він зумів використати поглиблені теоретичні знання, отримані при написанні курсової роботи, у відповідному розділі дипломної роботи. Але цього недостатньо.

Наприкінці вивчення дисципліни з'ясовується, що навіть найкращі студенти не завжди вміють об'єднати ці окремі вміння та навички у єдиний послідовний процес збору, обробки та аналізу інформації для прийняття певного локального управлінського рішення. Тому доцільно використовувати таку форму занять, як ділова гра, бо вона, на наш погляд, найбільше сприяє усвідомленому вивченню будь-якої фахової дисципліни. По-перше, вона може містити більшу частину теоретичного матеріалу дисципліни і дозволяє набути умінь і навички його використання. По-друге, об'єднавшись у невеликі групи (2—3 особи), студенти розподіляють між собою функції з підготовки ділової гри та її захисту. Це формує у студентів навички роботи у колективі. Зразу стане очевидним, хто переймає на себе управлінські функції, хто виконавець окремих робіт, а хто нічого не вміє робити і нічого не знає. По-третє, ділова гра найбільш адекватна реальному перебігу подій на господарському об'єкті, що дозволяє студентам побачити виробничий процес у цілому. Якщо в майбутньому їм реально треба буде вирішувати якісь

виробничі проблеми, то вони вже знатимуть, з чого починати їх розв'язання. По-четверте, для будь-якої фахової дисципліни, а особливо для тієї, що має підсумковою формою контролю залік, це є найбільш ефективним засобом перевірки вміння застосовувати отримані теоретичні знання з дисципліни на практиці.

Оскільки в усіх дисциплінах магістерської програми за вибором студентів як підсумковий контроль передбачено залік і не передбачено семінарських занять, то для засвоєння матеріалу, крім лекцій, студент отримує завдання, яке виконує на базі практики. Зокрема з дисципліни «Інформаційний маркетинг» він повинен заповнити таблицю — характеристику маркетингової діяльності фірми, що дозволяє зробити її аналіз і запропонувати напрямки її вдосконалення.

Однак аналіз чужої діяльності та пропозиції щодо її поліпшення це, так би мовити, поради стороннього, далекі від управлінських рішень, за які треба нести відповідальність. Значно ближче до цього, а отже, і до реальної практики є ділова гра, в якій треба на новоствореній інформаційній фірмі (продовження ділової гри «Розпочинаємо власну справу» з дисципліни «Економіка та організація інформаційного бізнесу») організувати маркетингову діяльність, реалізуючи всі маркетингові функції, та обґрунтувати всі управлінські маркетингові рішення.

Усе викладене доводить, що у вивченні будь-якої фахової дисципліни ділова гра найбільше наближає студента до професійної діяльності. Методична й організаційна підготовка для проведення ділової гри потребують і від викладача значних зусиль і часу і тому має враховуватись у педагогічному навантаженні.

В. М. ЗАПАРА, викладач кафедри іноземних мов фінансово-економічного факультету КНЕУ

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛІПТИЧНИХ КОНСТРУКЦІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Еліпсис (від грец. опущення) означає пропуск у реченні слова чи словосполучення, зрозумілого з контексту, для вираження енергійності, схвильованості, складних переживань, розгубленості, а також для уникнення повторів.

Еліптичність є характерною ознакою для всіх рівнів діалогічного мовлення: фонетичного, лексичного, граматичного.

1. Фонетичний еліпс являє собою редукацію звуків. Наприклад: do not > don't; I have > I've; shall not > shan't. Також до таких еліпсів належать мовні утворення типу: 'course (of course); 'cause (because); 'Twas (it was) та ін.